no.501
1995年 8/15
アミューズメント通信
AUGUST 15, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

3協会共同の「AM業界実態調査報告」

家庭用含む市場規模

業務用販売2036億円、オペレーション5800億円

JAMMA、AOU、NSAのAM業界三団体は、共同でゲーム関連市場の実態を調査し、このほど「アミューズメント産業界の実態調査報告書」としてまとめ、七月十九日、JAMMA会議室で記者会見を開き発表した。

この調査の目的について三団体では、「これまでAM業界の経済規模に関して十分に調査されておらず、その実態が不明確なまま現在に至っている。しかしAM産業の発展を期するためには、業界の実勢を的確にとらえた統計資料の策定が不可欠と考え、三団体の共同事業として実施した」としている。調査の実務は㈶余暇開発センターに委託した。

調査内容は、業務用AM機器の販売高とオペレーション収入とともに、家庭用TVゲーム（ハードとソフト）の販売高を含め大きく三項目に分かれる。AM業界の調査に家庭用が含まれていることや、小型乗物機（ゲーム機との併設のみ対象）、遊園施設、カラオケなどが含まれていないことについての説明はない。ただ、AM機器の販売高の調査については、ほとんどのメーカーが回答し、「報告書」でも実数（他は推計）で示しているので参考資料になる。

調査はアンケート式の調査票を対象会社へ昨年十二月上旬郵送、今年二月末日までに返送されてきた回答を集計したもの。対象会社はAM業者千九十四社、家庭用メーカー九十社の計千百八十四社で、うち三百九十六社が回答（回収率三三・四%）。

その結果、九三年度（何月期か不明。前後一年間のずれがありうる）の業務用AM機器の販売高は二千三十六億円、オペレーション売上高は五千八百億円で、AM業界の市場規模は七千八百三十六億円となっている。

「報告書」では家庭用TVゲーム市場が八千五百億円となり、これを含めた一兆六千億円を"AM産業界市場規模"としており、これが大きな特徴になっている。

業務用AM機器販売高のうち千五百四十二億円が国内向け、四百九十四億円が輸出。国内向けの機種別販売高は、TVゲーム機が七百七十九億円で国内販売の五一%を占め、他を圧倒している。次いでメダルゲーム機が百九十九億円、プライズマシンが百九十四億円、その他アーケード機百十六億円となっている。

なお業務用製品については輸入額（百六十八億円）と比べ、輸出額が三倍なので、内訳はともかくこの分野は輸出超過となる（「報告書」の詳細は次号で掲載）。

記者発表会にはJAMMAの長谷川桂祐副会長、同調査を担当した統計調査委員会の清水重信副委員長（タイトー）、NSAの宮原久常務、余暇開発センターの鈴木正和、遠藤圭子両研究員、そしてJAMMA事務局の三名が出席した。

長谷川副会長は、「この調査は業界のまとまりを示したことで意義がある。今後も継続して実施する」と述べた。鈴木研究委員は、調査データは「レジャー白書」に採り入れるとし、宮原常務は「調査結果には実態を反映している点がいくつかある」と語った。

業務用AMゲーム機・関連製品 2,036 (12.4%)
オペレーション 5,800 (35.4%)
家庭用TVゲーム 8,538 (52.1%)
ハード 3,818
ソフト 4,721
市場規模 16,374億円

上の円グラフ中、「業務用AMゲーム機・関連製品」はOEMを含む自社製品の販売高でAMゲーム機のほか景品類、両替機、メダル貸機、そして一部の小型乗物機を含む。「オペレーション」は小型乗物機も含めた設置機械の売上高を示す。いずれも遊園施設や乗物機だけのロケ、カラオケ関係を除くもの。「家庭用TVゲーム」はゲーム専用機とそのソフトの販売高で、パソコンゲームなどのハードとソフトは含まれていない

カプコンUSA社が

持株制で子会社を再編

シカゴのカプコン・コインオプ社が業務用

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は七月十三日、米国子会社を持株会社を通じて再編したと発表した。

これは六月一日付で行なわれた再編で、まずゲーム機製造のゲームスター社（イリノイ州アーリントンハイツ＝シカゴ郊外）とゲーム場経営のブリックロード社（カリフォルニア州サンディエゴ）をカプコンUSA社（カリフォルニア州サニーベイル、枚田隆一社長）が吸収した上で、カプコンUSA社を持株会社にして次の三つの子会社を設立したもの。

カプコン・コインオプ社（シカゴ郊外、マイク・ストロール社長）は業務用ゲーム機の開発、製造、およびゲーム場経営会社で、資本金百五十万ドル。ストロール社長は元ウィリアムズ社社長。サニーベイルの業務用部門とゲームスター社、ブリックロード社の業務を統合したことになる。同社はTVゲーム機、エレメカアーケードゲーム機のメーカーであるだけでなく、フリッパーの開発メーカーになる予定（本紙第493号参照）。

カプコン・エンタテイメント社（サニーベイル、グレッグ・バラード社長）は家庭用ゲームソフトの販売会社で、資本金百万ドル。バラード社長は前デジタルピクチャー社社長。

カプコン・デジタル・スタジオ社（同、花輪則幸社長）は家庭用ゲームソフトの開発会社で、資本金百万ドル。花輪社長は前アスキー・エンタテイメント・ソフトウェア社長。家庭用の二社はカプコンUSA社と同じ建物内にある。

なおカプコンUSA社業務用部門のフランク・バルー副社長は六月十五日に退職したが、ファブテック社には戻らないとされている。

セガ社ATP開発

シンガポールでも

現地企業と合弁会社を設立

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は七月四日、東南アジアでも同社ATP（アミューズメント・テーマパーク）の開設を進めることを明らかにした。まず九六年三月、シンガポールにATPを開設する予定で、このため現地企業二社と提携しロケ運営の合弁会社を設立する。

セガ社が提携したのはシンガポールにある香港系企業グループのグランデ・レジャー社と、シンガポール政府系STI社レジャー部のSAFEエンタープライゼス社。セガ社二〇%、グランデ社とSAFE社各四〇%で「E—ZONEレジャー社」を設立、最初のATP「E—ZONEセガワールド」のオープンをめざす。

「E—ZONE」はシンガポールの大型複合レジャー施設で、ボウリング場などを含め全部で二万三千平方㍍もある。「E—ZONEセガワールド」はその四千五百平方㍍に設けられ、約二百七十台のAM機とともに今年十二月に仮オープンし、その後「VR—1」などのアトラクションを加え九六年三月にATPとしてオープンする予定。約八億円を投資、初年度百万人の入場、約五億円の収入を見込んでいる。

合弁会社E—ZONEレジャー社はさらに、五年以内にシンガポール、マカオに二カ所のATPを開設する計画だ。

セガ社ではまたオーストラリアでもATPを計画しており、このため現地のモントホールディング社と合弁会社、セガ・エンタープライゼス・オーストラリア社を設立したと伝えられている。これによると、この合弁会社はシドニーのダーリング・ハーバー・スポーツセンター内にATP「セガワールド」を計画中とのこと。

「ゲームの日」実行委

11月23日に決定

業界の健全性PRなど計画

JAMMA、AOU、NSAの三協会は今年、十一月二十三日（勤労感謝の日）を「ゲームの日」と定め、地域ごとに独自のイベントを催すことになった。三協会の「幹部懇談会」で出た提案によるもので、同懇談会が設けた「ゲームの日」実行委員会（真鍋勝紀委員長）が担当、七月二十日付で発表した。

しかし「ゲームの日」については結局、どの機関が決めたか、なぜ十一月なのかなど不明な点が少なくない。実行委員会による「ゲームの日」制定の目的は、「地域社会とのコミュニケーションを深め、アミューズメント業界の健全性、先進性、文化性をアッピールして、業界の社会的認知の向上と理解の促進を図る」となっている。

具体的には、チェーン店や都道府県協、AOU地区協などが目的に添った内容のイベントを催すこととし、そのうち優秀イベントを表彰する。店舗やイベント会場で用紙（五十万枚）を配布し、来場者アンケート調査を実施する（回答者に抽選で景品を贈呈する）。以上に伴い、「ゲームの日」ポスター三万枚を店舗などに提示する――というもの。

セガ社の大阪ATCガルボに

映像シミュレーター導入

インタミン／ショースキャン社製を初めて

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、スイスのインタミン社製映像シミュレーター「マキシモーション4」を大阪ATC内「ガルボ」に導入、七月二十二日から「パワーイマジネーター」の名称で営業運転を開始した。

インタミン社製映像シミュレーターは、その映像ソフトを製作している米国のショースキャン・エンターテイメント社がマーケティングを担当しており、日本ではイマジンジャパン㈱（本社京都、安田善方社長）が独占権を持っている。セガ社はイマジンジャパンの協力を得て今回導入したもので、他社開発のアトラクションをセガ社ATP（アミューズメント・テーマパーク）に導入する最初の例となる。

大阪ATC内「ガルボ」での「パワーイマジネーター」は四人乗り五台の二十人分の座席が油圧で映像と同調し動くもの。映像はハイビジョン・プロジェクターを通して、ショースキャン社製作のLD映像ソフト「デビルズ・マイン・ライド」が当面上映されている。この映像ソフトはCGによる人気作品で、大阪・ミナミの「サードプラネット」でも使われている。

セガ社では映像ソフトは他にCG「コスミックピンボール」なども予定しているとし、大阪「ガルボ」での設置効率、集客力などを見た上で、他のATPへの導入を検討したいとしている。なお利用料は五百円。

セガ社では昨年四月の大阪「ガルボ」以降、横浜「ジョイポリス」、市川「ガルボ」、四日市「ガルボ」と次々にATPを開設してきているが、順次アトラクションをリニューアルするほか、それぞれシーズンごとにイベントを催し、リピーターの確保に努めている。

大阪「ガルボ」では六月二十二日にヒューマン「グランディッシュの館」を導入した後、映像シミュレーター「パワーイマジネーター」を導入した。また既存のアトラクション「ゴーストハンターズII」、「バーチャルシューティング」も七月二十二日までにリニューアルした。

横浜「ジョイポリス」では「3ON3バスケットボールコート」、「ナイキフープ・アリーナ」を開設するほか、既存の「VR－1」、「ゴーストハンターズII」、「レイルチェイス・ザ・ライド」を七月十五日までにリニューアルした。

上は映像ソフト「デビルズ・マイン・ライド」から。下はインタミン社製「マキシモーション4」の座席部分

JAMMA／JAPEAのAMショー

今年は69社出展

小間装飾を制限、小間数4％減に

JAMMA／JAPEA共催の第三十三回AMショー（九月十三－十四日、千葉・幕張メッセ）の出展申し込みは六十九社（前回六十五社）と前回より増えたが、出展小間数は前回の千三百九三小間から五六小間（四・〇％）少ない千三百三十七小間となった。

うち一社（インターゲーム社）はJAMMAへの入会が確定していないので、入会できない場合は今回六十八社、千三百三十六小間となる。なお泉陽興業と泉陽機工は同一資本の合同出展なので一社として計算した。

AMショー委員会（中山隼雄委員長）は今回のショー出展募集に際し、従来のような過剰な小間装飾を止め、装飾費用を削減するよう求め、不況による申し込み小間の大幅減少を装飾コスト削減で回避しようとした。このため出展小間数は、予想より小幅の減少で済んだ。

同委員会は七月六日、東京・霞が関の東海大学校友会館で出展社説明会を開催、各出展社の小間位置を決定した**（次ページに小間位置掲載）**。説明会で、委員長代理として日南香JAMMA顧問が挨拶、「今回の特徴は過去の方針を転換して、大きな小間を奥に配置し、来場者が会場を満遍なく回れるようにしたこと。また、装飾を派手にしないよう小間装飾を制限する規定を新たに作った。これにより（派手な装飾をしてきた出展社の場合は）従来のほぼ半額のコストで済むはずだ。小間位置は一部分未確定のところがあり、実行委員会にまかせてほしい」と語った。

AMショー「出展の手引き」にある諸規定については、実行委員長の高橋和治JAMMA専務が説明した。うち小間装飾を制限する規定では、受付カウンターなど十項目について装飾を認め、それ以外の装飾やイベントステージなどを禁じている。また健全娯楽推進委員会副委員長の小形武徳氏（セガ社専務）は、今回のショーで、脱衣シーンのあるTVゲーム機などはJAMMAが容認しているもの（表示マークがあるもの）でも展示できないことや、一般公開日（二日目）はメダルを持ち帰らさないためクレジット／ベット方式でプレイさせてよいこと、リデムプション（景品交換券払い出し機構のあるゲーム機）については輸出用ステッカーを貼ったもの以外は展示できない、など説明した。

小間位置はこれまで同様、一般、ファミリー（乗物機）、出版の三ゾーンごとに、申し込み小間数が多い順から決めていき、同数の場合は話し合いか抽選で決定した。

出展社名（五十音順。数字は小間数）

㈱アイマックス6、㈱アクシス4、朝日エンジニアリング㈱18、旭精工㈱8、㈱アトラス10、㈱アミューズ4、㈱アミューズメント産業出版2、㈱アミューズメント通信社2、浦山商事㈱2、㈱エイコー6、㈱エイブル・コーポレーション15、㈱エス・エヌ・ケイ80、㈱岡本製作所3、㈱カトウ製作所8、㈱カプコン77、岐阜特機㈱5、㈱コインジャーナル3、コナミ㈱120、㈱こまや8、㈱ザップ30、㈱サノヤス・ヒシノ明昌10、サミー工業㈱20、サン電子㈱17、㈱サンワイズ20、三和電子㈱5、㈱シグマ50、システムサービス㈱16、㈱ジャレコ30、㈱新声社4、㈱スクラッチ16、㈱セイミツ工業4、㈱セガ・エンタープライゼス136、㈱禅10、泉陽興業㈱／泉陽機工㈱6、綜合ユニコム㈱2、㈱総商14、大仙産商㈱3、㈱タイトー80、㈱タカラアミューズメント24、タスコ㈱20、中和機械㈱15、㈱テクノスジャパン4、テクモ㈱30、データイースト㈱24、㈱トーケン2、㈱トーゴ40、㈱トーワジャパン40、㈱ナムコ100、日邦産業㈱26、㈱日本コンラックス3、㈱日本ダイレックス1、バーリーサービス㈱3、㈱バンプレスト46、㈱光新星2、㈱ビスコ10、ビデオシステム㈱18、ヒューマン㈱24、富士電子工業㈱4、豊永産業㈱6、㈱ホープ12、真砂工業㈱6、マルカ㈱9、ミゼッティ工業㈱2、㈱友栄2、㈱ユウビス15。

《海外出展社》インターゲーム社1、オムニ社1、ボブス・スペースレーサーズ社2、ワールドフェア社1。

トニー社長

宇島準一氏死去

JOU理事長、茨城県協会長

宇島準一氏

宇島準一氏（うじま・じゅんいち＝㈱トニー社長、日本娯楽機械オペレーター㈿理事長）七月十六日午後四時三十分、心筋こうそくのため茨城県水戸市渋井町百六十六の自宅で死去、五十八歳。水戸市出身。七月十九日午前十一時から自宅で密葬。告別式は社葬で八月六日午後一時から水戸市酒同町のサンレー紫雲閣で行なわれる。喪主は妻まき子さん。葬儀委員長は下山田喜郎氏。

六一年に明治大商卒、中央仮設鋼機㈱入社。六七年に㈱ハニー入社。六八年にトニー商事として独立、七一年㈱トニーを設立した。JOUの古くからの組合員で、八九年五月から理事長。茨城県協では九〇年から会長。

特許・実用新案出願公告・公開

（7月1日～17日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

七月十二日＝「回転ゲーム装置」、リューベン・クレーマー（米国）、7－63526、2－159277。「対局ゲーム装置」、㈲小川環境研究所（神奈川）、7－63546、2－336448。「遊戯装置」、高橋史郎（東京）、7－63547、2－302906。

実用新案出願公告

七月十二日＝「駒進めゲーム盤」、㈱タカラ（東京）、7－30043、1－78212。「ビンゴ遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－30044、1－82706。「スロットマシン用リール装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、7－30045、1－142929。

特許出願公開

七月十一日＝「ゲームセンター用コインの預かり装置」、㈱ホクエー（新潟）、7－171240㊫。「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、7－171265㊫。「遊戯装置」、エレックス㈱（大阪）、7－171266。「ゲーム機及びその走行模型推進方法」、㈱タイトー（東京）、7－171267。「伝言板機能を有するゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－171268。「ゲーム装置」、同、7－171269㊫。同、7－171271。「コンピュータゲームシステム」、同、7－171273。「変形袋装置」、同、7－171274。「カードによるゲーム管理システム」、㈱シー・スタッフ（東京）、㈱ジェネシス（神奈川）、7－171270㊫。「ビデオゲーム機械の調整装置」、㈱ナナオ（石川）、7－171272。

実用新案出願公開

七月十一日＝「オイチョカブゲーム機」、田口勇夫（群馬）、7－37263。「クレーンゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－37280。「クレーンゲーム機」、同、7－37281。「テレビゲーム装置」、同、7－37284。「ゲーム装置」、同、7－37285。同、7－37286。同、7－37287。

登録実用新案

七月十一日＝「ゲーム機用連射基板及びゲーム機用連射装置」、エムケイ電子㈱（東京）、㈱ケイアイシー（神奈川）、7－3013235。

AMショー'95小間配置

9月13－15日
日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

第5ホール
カプコン Capcom
バンプレスト Banpresto
サミー工業 Sammy Industries
中和機械 Tuwa Machinery
ビスコ Visco
新声社 Shinseisha
綜合ユニコム Sogo Unicom
出展社休憩室
コナミ Konami
ザップ Zap
日邦産業 Nippo
朝日エンジニアリング Asahi Engineering
サノヤス・ヒシノ明昌 Sanoyas Hishino Meisho
禅 Zen International
真砂工業 Masago Industrial
コインジャーナル Coin Journal
ワールドフェア World's Fair
救護センター
スタッフ控室
トーワジャパン Towa Japan
トーゴ Togo Japan
ホープ Hope
豊栄産業 Hoei Sangyo
泉陽興業／泉陽機工 Senyo Kogyo／Senyo Kiko
友栄 Yuei
岡本製作所 Okamoto Mfg
アミューズメント産業出版 Amusement Industry
インターゲーム Inter Game
アミューズメント通信社 Amusement Press
ミゼッティ工業 Midgety Engineering
プレスセンター
第6ホール
タイトー Taito
ジャレコ Jaleco
エイブル・コーポレーション Able Corporation
ユウビス Yubis
富士電子工業 Fuji Denshi Kogyo
旭精工 Asahi Seiko
エス・エヌ・ケイ SNK
テクモ Tecmo
ボブス・スペースレーサーズ社 Bob's Space Racers
システムサービス System Service
オムニ社 Omni
アイマックス Imax
マルカ Maruka
セイミツ工業 Seimitsu
エイコー Eikoh
浦山商事 Urayama Shouji
日本ダイレックス Japan Direx
サン電子 Sun Electronics
アミューズ Amuse
こまや Komaya
光新星 Hikari Shinsei
日本コンラックス Nippon Conlux
本部事務局
主催者会議室
第7ホール
セガ・エンタープライゼス Sega Enterprises
ヒューマン Human Entertainment
タカラアミューズメント Takara Amusement
タスコ Tasko
総商 Sosho
カトウ製作所 Koto Manufacturing
スクラッチ Scratch
サンワイズ Sunwise
アトラス Atlus
岐阜特機 Gifu Tokki
テクノスジャパン Technos Japan
トーケン Token
大仙産商 Daisen Sansho
バーリーサービス Bally Service
アクシス Axis
ナムコ Namco
シグマ Sigma
データイースト Data East
ビデオシステム Video System
三和電子 Sanwa Denshi
警備室
第8ホール
休憩コーナー
WC

SNK「ネオジオ」新作展

KOF95など7作披露

サードパーティー5社のソフトも充実

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は七月十一日に東京・紀尾井町のホテルニューオータニで、十二日に大阪・江坂の東急インでそれぞれプライベートショーを開き、「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」など「ネオジオ」ソフトの新作七タイトルを披露した。

東京会場には約千二百人、大阪会場には七百人のオペレーターら関係業者が参集して盛況となり、「ネオジオ」への関心の高さを示すものとなった。

発表された新ソフトは次のとおり。

同社の新作は、内容を一段と充実させた二百五十メガの格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」（前号「話題のマシン」参照）で、同ソフトを大きくアピールした。これ以外のソフトはすべてサードパーティー開発、SNKから発売されるものだが、いずれも発売日は未定。

「ソニックウィングス3」（ビデオシステム㈱）＝シリーズ三作目となる横画面、縦スクロールのシューティングゲーム。選択できる自機が十種類に増え、各機の特性がより強調されている。ステージの分岐はランダムでなく、プレイヤーが選択できる〝ルート分岐〟になったこと、二周クリア後に隠しコマンドを使用できることなどが特徴。容量未定。

「ステークスウィナー」（㈱ザウルス）＝プレイヤーが騎手となり、手綱とムチを使って馬を走らせていく競馬ゲーム。馬の体力が一定なので、ムチをどの地点で使うかというペース配分を考えなければならないのが、同ゲームの特色。容量は八十メガ。

「メタルスラッグ」（㈱ナスカ）＝戦車を操作し敵の歩兵や装甲車などを撃破していくものだが、戦車はアメコミタイプのグラフィックで擬人化され、ジャンプやしゃがみ込みも行なうというアクションシューティングゲームとなっているのが特徴。容量は百九十メガ。

「パルスター」（㈱エイコム）＝横画面、横スクロールのシューティングゲーム。「ネオジオ」ソフトでは初のCGレンダリングによる画面で、多彩なアイテムと滑らかな動きに特徴があり、容量は二百三十五メガ。

「パズルDEポン」（仮称、㈱ビスコ）＝タイトー「パズルボブル」のコンセプトをもとに許諾を得て開発されたもので、キャラクターや並べて消すボールなどが大きくて見やすい。

「NEO ミスターDO!」（同）＝往年のヒット作であるユニバーサル「ミスター・ドゥ」の許諾を得たもので、簡単な操作はそのままに、キャラクターなどグラフィックを一新して開発中。地面を掘り進んでモンスターを倒しながら、フルーツを集めていくゲーム。

SNK新作展（東京会場）で「KOF95」などに関心が集まった

SNK新作展（大阪会場）で、上の写真は（左から）韓国VICA社金社長、SNK西山常務、VICOM金会長、SNK川崎社長、高堂専務、香港メトロテイメント社クワァン社長

タイトー、東西で新作展

初のCG基板で

「デンジャラスカーブス」とF3ソフト

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は七月十日に東京の赤坂プリンスホテルで、十二日に大阪・天満橋のOMMビルでそれぞれプライベートショーを開き、CGドライブゲーム機「デンジャラスカーブス」を中心に、「F3パッケージシステム」の新作などを発表した。

（左から）林隆本部長、松高誠三本部長、津留崎正部長

東京会場には約四百人、大阪会場には二百五十人のオペレーターら関係業者が参集した。

「デンジャラスカーブス」（前号「話題のマシン」参照）は、同社初のCG基板「JCシステム」を使用したもの。同システムは32ビットCPUを使用し、ポリゴン処理能力は毎秒二十五万個。同社では今後、CPUを交換することにより、ゲーム内容に応じて処理能力を最大四倍にまで高めることができるため、同システムのCPUは固定しないとの考え方を示している。

グラフィックス面では最大解像度が一〇二四×七六八の能力があるが、同機では五一二×四〇〇となっている。色数は千六百万色で同時に三万二千色を発色。また当然、テクスチャーマッピングやグーローシェーディングなどの機能もある。なお通信機能は最大十六台まで接続できる能力があるが、同機では二台のみ接続に設定されている。

「F3」の新作は、第七弾のクイズゲーム「森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！」（本紙第499号参照）、第八弾のパロディーシューティングゲーム「あっかんべぇだぁ～」（同前号）の二タイトル。

またアーケードゲーム機「ピエロワールド2」（同本号）も展示。これは前作で三種類のゲームが一台にまとめられていたのを、うち「玉入れ」と「バスケット」の二種類を一台に収め、キャビネットを箱型にしてコンパクト化したもの。ゲーム内容などは前作と同じ。OP価格百二十万円で七月中旬発売となった。

タイトー新作展。上は東京会場、下は大阪会場でのようす

アイマックス新作展

システム基板も

ソフトは「着せかえマージャン」

㈱アイマックス（本社東京、今成一雄社長）は六月二十二日、東京・蒲田の三井ガーデンホテルでプライベートショーを開き、アーケード機「ラズマタッズ＝人間価格鑑定機」、TVゲーム機「着せかえマージャン」などを発表した。同社では初めての発表会で、業者ら約百五十名が来場した。

「ラズマタッズ」はAOUエキスポ95で試作機が紹介されていた。TV画面に表示される質問事項に答えていくとプレイヤーの〝価格〟が金額で示されるというもの（前号「話題のマシン」参照）。

「着せかえマージャン」はコンピューター相手にプレイヤーがあがると女性の衣服を好みのものに着せ替えできるという麻雀ゲーム。同社が開発したシステム基板「マックスボードシステム」用ソフトの一作目。同システムはROMカートリッジを二本内蔵し、一台で二種類のTVゲームができるとのことだが、詳細は不明。七月下旬、ソフト付きでOP価格十万八千円で発売される予定。

以上のほか、メダルゲーム機「PKホール」を参考出品。また既発売のアーケードゲーム機、景品払出し機などを展示した。

アイマックスのプライベートショーのようす

AOU近畿

兵庫県協メンバー尾上氏と内田氏に

AOUの近畿地区協議会（松下実人会長）は六月十六日、大阪で第二十四回会合を開き、兵庫県協からの構成員を尾上道郎会長代行と内田徹雄副会長に変更することを了承。また新副会長に尾上氏を選任した。

3協会幹部懇談会

業界規模報告差し戻し

規制緩和は景品価格引き上げに絞る

JAMMA、AOU、NSAの三協会幹部懇談会の第八回会合が五月三十一日、JAMMA会議室で開かれ、今年十一月に「ゲームの日」を設けることなど話合った。同会合は非公開となっており、六月下旬に議事録が明らかになった。それによると会合での懇談内容は次のとおりとなる。

三協会が費用を拠出した業界規模をめぐる実態調査報告書案について、調査委託先の㈶余暇開発センター・鈴木正和研究員から説明があったが、販売金額が二重に計上されているなどの意見があり、このままでは公表できないことになった。このため実態調査に関する「特別委員会」に差し戻し、データが修正された上で改めて議題にすることになった。

AOUが提案したいわゆる「AOUプライス」は、独占禁止法違反になる疑いがあるとの公正取引委員会の見解をJAMMAが説明、「AOUプライス」を実施しないことが了承された。

「ゲームの日」についてJAMMA、AOUの広報委員長（真鍋勝紀氏と平本将人氏）とNSAの宮原久常務らが中心となって構成される「制定準備委員会」が作った計画案に基づき討議した。その結果、今年十一月の休日に行なう、効率的な宣伝を行なう、このため準備委員会は今後「実行委員会」として担当することが了承された。

規制緩和については、業界として当面、（プライズマシンの）景品価格の引き上げに絞って陳情活動を進めることにし、このため業界内自主規制の遵守を徹底するとともに、「業界の総意を取りまとめること」になった（具体的な手続きは不明）もようだ。

ナムコ・SCロケ隣りに

遊び伴う物販店

「なむこ屋総本舗」開設

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は六月二十四日、東京都多摩市の京王聖蹟桜ケ丘ショッピングセンター内に、駄菓子や雑貨、玩具の物販店「なむこ屋総本舗」をオープンした。同社ではこれを新形態店舗開発プロジェクトの第一号店、エンタテイメントグッズストアと位置付けている。

従って単なる物販店ではなく、遊び心のある生活を推進するのが目的。イベントスペースを設けて、スタッフと客がともに楽しめるパフォーマンスや、風船や型抜き遊び、情緒玩具を使ったゲーム大会など行ない、遊び心を付加したエンタテイメントを提供する。

聖蹟桜ケ丘ショッピングセンター内の「なむこ屋総本舗」は、SCロケ「ナムコランド」の隣りに設けられ、雑貨や玩具など約四百種類を揃えた。営業面積約百十平方㍍、営業時間午前十時半から午後八時まで（SC休館日は休み）で、九五年一月までの七ヵ月の売上げ約四千万円を見込む。

同社では物販事業を始めるのは初めて。ゲーム場に併設することで、女子高生を含めた幅広い客層が楽しめるような空間作りをめざす。このためゲーム場とのタイアップを進め開設する予定だが単独店も検討する。

ナムコでは玩具メーカーの㈱トミー（本社東京、富山幹太郎社長）と共同企画イベント「プラレール大作戦」を、七月七日から聖蹟桜ケ丘ショッピングセンター内「なむこ屋総本舗」でスタートさせた。これはプラレールとあみだくじを組み合わせたもので、当面十セット作り、各店でのイベントに活用する。

「なむこ屋総本舗」の「プラレール大作戦」

AMCGセンター

CG協内に設立

運営委員長に中村氏

㈳日本コンピュータ・グラフィック協会（山本卓真会長、会員約百三十社）は六月二十一日、東京・大手町の経団連会館で「アミューズメントCGセンター」の設立総会を開催、同センターを発足させた。

日本CG協会は昨年十月の理事会で、CG技術の普及に貢献しているAM用CGゲーム分野について付属機関としてアミューズメントCGセンターの設立を決め、設立検討委員長に同協会の中村雅哉理事（ナムコ社長）を指名していた。同委員会で準備を進め、このほど設立することになったもの。同センターは「CGおよびAM両業界の相互交流と融合を促進すること」を目的に設立された。

アミューズメントCGセンター設立総会には、AM業界からコナミ、ナムコ、タイトー、データイーストの四社とエニックス、3DOジャパン、住商エレクトロニクスなど計十八社が出席。中村氏が議長となり、原案どおり設立を承認した。同センターは運営委員長に中村氏が就任、会員二十二社で発足した。

同センターには技術交流、人材開発、知的所有権、ショーの四委員会が設けられたほか、日本CG協会らが催す「ニコグラフ95」でのCG応用ゲームの展示、ゲームとCGに関するシンポジウムの開催など計画している。

カプコン夏の催し

今年も国技館で

ゲーム大会は4タイトルに

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は八月十日に、恒例となった東京両国国技館でのイベントについて、これまでのゲーム大会から趣旨を変更し、「カプコンサマーフェスティバル95」として開催することを五月下旬明らかにした。

同社は九二年以来三回「ストリートファイターII」全国大会として夏のイベントを開催してきたが、今年はPS用「ヴァンパイア」に焦点を当てるため、「ストII」シリーズにこだわらないことになったもの。

今年はPS用「ヴァンパイア」とPS／SS用「ストリートファイター・リアルバトル・オン・フィルム」、SS用「エックスメン」、業務用「ストリートファイター・ゼロ」のゲーム大会、新作ソフト紹介、コスプレコンテストなどを盛り込む予定。このため参加者五千名を例年どおり募集する。

群馬県協・通常総会

古山氏会長代行

「七夕まつり」に参加へ

群馬県アミューズメント施設営業者協会（長井日本機会長、会員三十二社）は、五月十六日に伊香保温泉のホテル古久家で第十二期通常総会を開き、予決算案などを承認した。また六月六日、臨時総会を伊勢崎市内のホテル・ザ・サンラクで開き、地元催事「前橋七夕まつり」に例年どおり参加することを決めた。

通常総会には会員二十五社が出席。来ひんとして県防犯協会の金山雅一専務と、群馬県協顧問の土田武氏（行政書士）がそれぞれ挨拶した。

新入会員として㈱シグマと㈱ウェップシステムの二社が紹介された後、議案審議に入った。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度予算案は異議なく承認された。また事業計画案は「七夕まつり」への参加について後日再検討することになったため、保留された。

終了後、出席メーカー十三社による新製品動向についての説明、来ひんも含めての懇親会が行なわれた。

臨時総会には委任十一社を含む二十九社が出席。「七夕まつり」（七月六―九日）にAMコーナーを設ける形で参加することを承認し、その実行委員選出、設置機種の選択などを行なった。また同コーナーの売上金は、従来どおり県内の福祉施設に寄付することになっている。

なお、長井会長が長期の病気療養中のため、同協会では古山辰昭副会長（栄光娯楽商事）を会長代行とし、六月二十四日付で事務局も移転した。新事務局の所在地などは次のとおり。

群馬県協・事務局＝群馬県伊勢崎市今泉町二の九四二の十二、栄光娯楽商事内、☎（〇二七〇）二三―九五九九。

ゲーム音楽CD

ナムコとSNK

テクノスの未発売ゲームも

TVゲーム音楽CDとして〝ネオジオ〟ソフトのSNK「風雲黙示録」とテクノスジャパン「超人学園ゴウカイザー」が、ポニーキャニオンから六月二十一日、またナムコ「マッハブレイカーズ」と「アウトフォクシーズ」が、ビクターエンタテイメントから六月二十一日それぞれ発売となった。

〝ネオジオ〟ソフトの二タイトルは、いずれも〝1500シリーズ〟で、オリジナル曲とボイス、SEを収録し価格千五百円。うち「超人学園」のゲームソフトは発売未定だが、ゲーム音楽が先行して発売となる。

ナムコの二タイトルは「ゲームサウンド・エクスプレスVOL19」と「VOL20」になるもので、オリジナルサウンドを中心に収録。価格はいずれも千五百円。

「3DOリアル」

実質1.5万円下げ

キャンペーン7月から実施

松下電器産業㈱は六月二十七日、家庭用32ビットTVゲーム機「3DOリアル」（FZ―10）を実質的に一万五千円値下げする、と発表した。七月十四日から販促キャンペーンを開始、これまでの「FZ―10」（四万四千八百円）と同機能の「FZ―10P」（二万九千八百円）に、ソフト情報を収録したディスク一枚を付けて、十万台限定で販売する。

キャンペーンは十万台を売り切るまで実施し、終了後は「FZ―10P」をオープン価格とする。これに伴い米国でも七月一日、価格を百ドル値下げして二百九十九ドルで発売した。

同社では九四年三月の「3DOリアル」発売以来、今年五月までの販売台数は海外を含め八十五万台で、当初予想を下回っていることから、値下げで他社製品に対抗したものと見られている。

「ホテル・ザ・ヘル」完成記念し披露

ナムコ「ワンダーエッグ」で

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は都市型テーマパーク「ワンダーエッグ／たまご帝国」（東京都世田谷区玉川）で七月十四日、「たまご帝国」一周年記念と、新アトラクション「ホテル・ザ・ヘル」のプレビューを兼ねる「サスペンスナイトパーティー」をワンダーエッグ内エルズ広場で催し、これに報道関係者など約五百人が参加した。

「たまご帝国」は「ワンダーエッグ」のツインパークとして昨年七月にオープン。米国マジックエッジ社製フライトシミュレーター「ファイターキャンプ」をメインに、六つのアトラクションと飲食施設で構成されている。このため九四年四月から九五年三月までの入園者は約九十六万人と、前年より約十万人増えた。

新アトラクション「ホテル・ザ・ヘル」は「ワンダーエッグ」の「竜の城」二階（一階は「ドルアーガの塔」）の「ホテルゴースト」に代わるもの。立体音響を使用したホラーハウスで、ストーリーは、悪魔が乗り移った人形の花嫁にされホテル内に閉じ込められているヘレナを探すというもの。

入場者は「サイコレシーバー」と呼ばれる携帯型立体音響装置を身に付けて、真暗なホテル内を探索する。この入場者の行動はサイコレシーバーに記録され、それぞれ異なるシナリオを体験することができるのも特徴。

「ホテル・ザ・ヘル」は七月二十一日オープン。一回五―十分間で、定員約三十六人、利用料五百円。なお同パークでは夏休みシーズン中、参加型イベント「サスペンスナイト＝ヘレナ怪奇殺人事件」も催している。

上の写真は「ホテル・ザ・ヘル」前で（左から）ナムコの池沢室長、中村社長、田代取締役、鈴木室長。下はアトラス新作展のようす

スペースジャパン95 VRゲーム展示

バーチャリティ社から

遊休地などスペースの有効利用を紹介する「第二回土地・空間有効活用展」（スペースジャパン95）が㈱ジェムコ日本経営の主催で、六月十五―十七日、東京・晴海の国際見本市会場（新館一階）で開かれ、AM業界からヒューマン、バーチャリティ、アトラスなどが出展した。

この展示会は土地オーナーや商業施設の事業主らを対象に、遊休地の活用や既存施設の効率利用化を提案しようというもので、昨年スタートした。

AM関連のほか、フランチャイズビジネス、スポーツ関連、コインランドリー、駐車場、不動産開発など百十一社（前回八十五社）が出展した。

ヒューマンは新しい占いアトラクション「サイカバーン」を披露した。これは同社独自開発による〝オンディーヌ占星術〟の四人用占い機。また立体音響によるホラーハウス「サスペリオ女学院」や3Dシアターなどを展示。米国TWI／アタリゲームズ社の対戦TVゲーム機「ティーメック」をビデオで紹介した。

バーチャリティは英国バーチャリティ・エンタテイメント社開発のVRゲーム機「バーチャリティ2000」シットダウン（SD）型を出品、実演した。同社によると、これまでスタンドアップ（SU）タイプは国内に二十台導入されているが、SDタイプはないとのこと。

アトラスはフランチャイズ展開しているゲーム場「ムー大陸」を紹介。立地診断からスタッフ教育、運営指導まで行なう点をアピールしており、すでに越谷、足利、大宮、町田の四店の例がある。

スナガ開発は三菱重工と共同開発したミニサッカー場「フットサル」を紹介した。同展にはこのほかカラオケ（エクシング、アムゼ）、バッティング（カワサキ）などの紹介もあった。来場者数は一万九千二十四人。

スペースジャパン95で、上はバーチャリティ、下はヒューマンの小間

「プリント倶楽部」でアトラス新作展

基板「最強伝説」は近日発売

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は六月二十一日、東京・新宿の京王プラザホテルでプライベートショーを開き、これに業者ら約五百人が来場した。

披露されたアーケードマシン「プリント倶楽部」は、好みの背景で自分の顔写真を撮り、それをシールにする自動機。ビデオプリンター部分でソニー、キャビネット部分でセガ社がそれぞれ協力した。同社ではAM業界以外の販路を開拓するとしている（前号「話題のマシン」参照）。

TVゲーム機「豪血寺外伝・最強伝説」は豪血寺シリーズの三作目。プレイヤーは使いたいキャラクターを二人選び、相手とペアマッチをすることができるのが特徴。近日発売だが発売時期、価格未定。

これら二機種は六月初旬の東京おもちゃショー95の同社小間で先に紹介された。以上のほかメカタイプのスロットマシン四種類、景品類が展示された。

「豪血寺外伝・最強伝説」

JAMMA・MK部会 業界動向で講演

野村総研の棚橋研究員が

棚橋祥紀氏

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）は七月三日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第五十二回会合を開き、野村総合研究所の棚橋祥紀研究員を招いて「AM業界の動向について」と題する講演を行なった。

棚橋氏は「レジャー白書95」などに基づき、「ゲーム場の収入は前年比一五％減と大幅に下落しているが、大手などスクラップ&ビルトが進んでいるところは落ち込みが少ない。ゲーム場への参加率は男性で二五％近く、とくに第二次ベビーブーマーと呼ばれる二十歳台前半が高い。今後は若年層が減るので、これ以上参加率を上げるのは難しい。ゲーム場が成長するには、第二次ベビーブーマーを離さず対象年齢を広げるべきであり、そのための機器開発と戦略が重要となる」と述べた。

また「ゲーム場を核に関連業種への進出も促進される。パチンコ業界への大手の進出が始まったが今後どうなるか。テーマパークは時代の流れに沿うものだが、投資が多額になるので回収できるかどうかが問題となる。

つまりリピーター獲得のためのアトラクションをどこまで投入できるかが問われる。一方、マイクロソフトとソフトバンクによる合併事業、ゲームバンクがスタートし、AM業界からも四社参加しているが、将来は家庭用TVゲームとパソコンゲームが共存することになる」とも語った。

キョクイチ役員異動 宮地氏が社長に

11月予定、河村氏相談役

㈱キョクイチ（本社名古屋、河村康彦社長）は七月十三日、宮地春男相談役（ウォッチマン社長）が十一月一日付で社長に就任し、河村社長が取締役相談役に退くとの人事を発表した。同社の大株主であるセガ社の駒井徳造副社長も代表権のある会長に就任する。

これは三月に東京ムービー新社の全株式をセガ社から取得、子会社としていたが、十一月一日付で吸収合併することになったため。合併後は東京ムービー新社の映像技術を生かしてマルチメディア事業に乗り出す予定。

データイースト機構改革 3本部制を実施

従来の営業を販売に改称

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）はこのほど、組織の簡素化を図るため、管理本部と販売本部、開発本部の三本部制を基本とする機構改革を実施した。

これに伴い、①管理本部に製造部門を含めた、②これまでの営業を販売本部に改称、③販売本部にコインオップ国内販売部、コンシューマ国内販売部、海外販売部（業務用、家庭用とも）を設けた。

AOU四国地区協 景品値上げなど反対方針を確認

AOUの四国地区協議会（福峰巌会長）は七月十三日、高知市内で会合を開き、中国地区と一つのブロックに再編されることから、今後の方針を確認した。

その中で、リデムプションの導入とプライズマシンの景品限度額の引き上げの二点については、従来どおり全面的に反対する姿勢を貫くことを再確認した。うち景品限度額は上げると歯止めがきかなくなりOPの死活問題ともなる、としている。

人事異動

データイースト

（6月29日）管理本部長（管理部門管掌兼製造部門担当）常務社長室長神原勝利氏▽グラフィックグループマネージャー兼ハードグループマネージャー（開発技術部長兼電子機器部門担当）取締役星野建二氏▽常勤監査役、宮崎文造氏。

退任（常務）仙台サテライトマネージャー神保宏司氏▽同（取締役）開発業務グループマネージャー福田秀男氏▽同（同）コンシューマ国内販売部長春原軌夫氏＝以上三名は理事に就任。退任（監査役）原沢克男氏。

コインオップ国内販売部長、西谷崇彦氏。

シグマ

（6月29日）常務（専務）AM施設事業本部管掌資材センター担当兼技術サービスセンター担当波岡護氏▽同（同総務本部長）全般統括伊藤靖宏氏▽取締役相談役（副社長）真鍋敬子氏。

取締役総務本部長（常務AM機器事業本部長）駒井修氏▽取締役（常務）パートナー事業担当熊谷征太郎氏▽同（同）経理本部長立石弘明氏▽同、販売本部長福田治夫氏▽開発製造本部長（AM機器事業本部副本部長）取締役川村康則氏。

コナミ

（7月28日）管理本部長兼経理部長、常務山口憲明氏▽社長補佐統括部長（管理本部長兼経理部長）佐野誠氏▽営業本部長（営業本部副本部長）竜崎誠一郎氏。

事務所移転

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・函館営業所＝北海道函館市石川町六十、☎（〇一三八）四六―〇〇六四。同・大阪中営業所＝大阪市平野区長吉川辺三丁目二十番五号、☎七〇一―七七〇一。

㈱ソリッド＝東京都目黒区下目黒一丁目八番一号、アルコタワー9F、☎五四九六―四一〇〇、水野哲夫社長。

㈱タムシステム＝東京都台東区雷門二丁目六番三号、日本ユニカビル、☎五八二八―〇七七八。

㈱GMエンタープライズ＝大阪府箕面市牧落三丁目八番五号、☎（〇七二七）二四―〇七七一、堀田正之社長。

論潮 危険な機具

表記の平易化などを趣旨とした刑法改正が四月に行なわれ、六月一日から施行された。うち賭博罪を規定した第百八十五条では、「偶然ノ輸贏ニ関シ財物ヲ以テ博戯又ハ賭事ヲ為シタル者」が「賭博をした者」と簡潔な表現に変わった。

これは旧法を文字どおり解すると「偶然の勝負に関して財産上の利益を賭けてその得喪を争い、賭博をする者」となるのだが、そもそも「賭博」が「金銭・品物を賭けて勝負を争う遊戯」とされたり、「偶然の勝敗に関し財産上の利益を賭けること」と解されてきたことから、「賭博をした」で十分その意味は通じると理解されたからである。

もちろんこれは従来の判例とも矛盾しないわけで、賭博罪の構成要件としては偶然性、財物性、賭けるという行為がそれぞれ検討されることになる。うち「偶然」というのは「当事者が確実に予見しえない、または自由に支配しえない事実」をいうと判例は示している。

違法な遊技機賭博について言うと、TVポーカーなどの遊技は、客がどう勝つか、あるいは負けるかを確実に予見できないので、それらは「偶然の遊技」に他ならない。それにメダルやクレジットを賭けて遊技するとともに、遊技の結果得たメダルやクレジットを金品に交換するならば、財物を賭けたことと同じことになり、罪に問われる。

これらの遊技機具は、米国では単に「ゲームオブチャンス」（偶然の遊技機具）と呼ばれ、連邦法でその製造、販売などが厳しく規制されている。日本では、現実に「財物を賭ける」ことのないいわゆるメダルゲームが導入され、早くも二十年以上になるが、「財物を賭ける」行為に結びつきやすいという危険な機具であることに違いはないものの、その製造、販売は何ら規制されず、運営上の規制が風営法でなされているにすぎない。

業界は今不況の中にあるが、「危険な機具」という認識を持っていないと、もっとひどい状況に陥る可能性が出てくる。

総目録

No.89

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

フレディ・ア・ナイトメア・オン・エルムストリート
米国プリミア社製フリッパー。米国のホラーＴＶ番組がテーマ。怪人の爪などで演出。ＯＰ価格57万８千円。【サミー工業】No.493

ロードショー
米国ウィリアムズ社製フリッパー。ブルドーザーでのハイウエー走行がテーマ。２人の人間の頭部ミニチュアが動く。標準小売価格70万円。【タイトー】No.492

フランケンシュタイン
米国セガ・ピンボール社製フリッパー。同名映画に基づくもので人造人間のミニチュアなどの演出がある。ＯＰ価格57万８千円。【データイースト】No.492

エアーコンバット22
ＣＧ基板"システムスーパー22"使用第１弾となる空中戦ゲームで、前作を大幅にグレードアップ。価格210万円。改造キットは39万８千円。【ナムコ】No.492

美少女戦士セーラームーン
同名アニメキャラクターを使用したＴＶ格闘ゲーム。５人のギャルから選択し敵を次々倒していく。基板販売でＯＰ価格17万８千円。【バンプレスト】No.492

セガ・ラリーチャンピオンシップ（２Ｐ）
同社同名機の２人用通信プレイタイプ。画面は29インチ。基板類を座席下に収納しメンテナンスがしやすい。標準小売価格で147万５千円。【セガ社】No.492

脳力向上委員会
ＴＶクイズゲーム。同社「ココロジー」シリーズ続編。"脳力測定"と"適性発見"のコースがある。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【テクモ】No.492

餓狼伝説 3
"ネオジオ"ソフトの対戦格闘ゲーム。キャラクターの移動ラインが３本に増えたほか、操作の幅が広がった。カセットＯＰ価格８万８千円。【ＳＮＫ】No.492

ダーティーハリー
米国ウィリアムズ社製フリッパー。クリント・イーストウッド主演の同名映画に基づくもの。拳銃型プランジャー採用。標準価格70万円。【タイトー】No.495

ザ・大阪!!電脳シリトリゲーム
言葉のしりとりを内容としたＴＶゲーム。示された単語に続く単語を、表示された絵の中から選択。25インチ型。ＯＰ価格78万円。【ＩＭＳ／テクモ】No.493

エクストリーム・ダウンヒル
ＴＶスキーゲーム。能力が違うスキーヤー４人から１人選択しスクロールコースを滑走していく。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【サミー工業】No.493

登龍門
同社"システム16"対応の落下物パズルゲーム。４分割された水晶玉を下部で完成させ消していく。基板販売で標準価格12万２千５百円。【セガ社】No.493

ツインビーヤッホー！
業務用"ツインビー"シリーズ第３弾となるＴＶシューティングゲーム。初心者向け簡単操作モードもある。基板販売でＯＰ価格18万８千円。【コナミ】No.493

エレベーターアクションリターンズ
同社"Ｆ３システム"第６弾。前作を大幅にグレードアップ。爆弾テロを阻止するアクションを展開。カートリッジ価格５万８千円。【タイトー】No.493

アウトフォクシーズ
ＴＶ対戦アクションゲーム。奇想天外な背景と状況設定の中で武器を使いながら敵と１対１で戦う。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【ナムコ】No.492

サイバーサイクルズ（ＤＸ）
ＴＶバイクレーシングゲーム機。"スーパーシステム22"によるＣＧ画像。初級と上級のコースから選択。プロジェクター方式。価格420万円。【ナムコ】No.495

バックファイア！
ＴＶドライブゲーム機、ＦＦ車か４ＷＤを選択。レバーと２つのボタンで多彩なコースを走行。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【データイースト】No.494

風雲黙示録
"ネオジオ"ソフト。武器も使う格闘アクションゲーム。移動ラインは２本だが、高低差があり展開に幅がある。カセット価格７万８千円。【ＳＮＫ】No.494

熱答クイズチャンピオン
ＴＶクイズゲーム。さまざまな出題形式によるクイズに答え、多彩なミニゲームにも挑戦していく。基板販売でＯＰ価格14万８千円。【中日本リース】No.494

サイバーボッツ
同社"ＣＰシステムⅡ"第10弾。ロボット同士による対戦格闘ゲームで、パンチとキック、銃火器を使い分ける。基板ＯＰ価格13万９千円。【カプコン】No.494

ばくばくアニアル
同社"ＳＴ－Ｖ"第３弾となるＴＶパズルゲーム。動物ブロックを、その動物が好む食物ブロックに付けて消す。基板ＯＰ価格14万８千円。【セガ社】No.494

話題のマシン

（第492号～第496号）

ストリートファイター・ザ・ムービー
実写映画「ストリートファイター」をもとにしたＴＶ格闘ゲーム。映画の登場人物を画像撮り込みで採用。基板ＯＰ価格17万８千円。【カプコン】No.496

ファイナルロマンス 2
ＴＶ麻雀ゲーム。基板１枚でキャビネット２台接続により対戦ができるのが特徴。基板販売でＯＰ価格16万８千円。【ビデオシステム／ビスコ】No.495

がんばれ！ゴンタ!! 2
同社「燃えよゴンタ!!」のバージョンアップ版。邪魔者を避けてパネルをめくっていく。ミニゲームもある。基板ＯＰ価格９万８千円。【ミッチェル】No.495

バイパー・フェイズワン
システム基板"ＳＰＩ"第1弾。「雷電」シリーズの流れをくむシューテングゲーム。基板ＯＰ価格17万８千円。【セイブ開発／日本システム】No.496

バーチャストライカー
同社同名機の「ニューアストロシティ」タイプ。８方向レバーと３つのボタンでわかりやすい操作。チームは世界18カ国。標準価格95万円。【セガ社】No.496

バーチャストライカー（ＤＸ）
"モデル２"基板使用のＣＧサッカーゲーム機。チームごとに特徴のあるリアルな動きをする。「スーパーメガロ２」で標準価格225万５千円。【セガ社】No.496

ワールドヒーローズパーフェクト
"ネオジオ"ソフト。「ワールドヒーローズ」シリーズで操作性を向上させ、新技などを追加したもの。カセット価格６万８千円。【ＡＤＫ／ＳＮＫ】No.496

スーパースラムズ
ＴＶアニメ「スラムダンク」をもとにしたＴＶバスケットボールゲーム。選手の顔が拡大され音声も出る。基板ＯＰ価格17万８千円。【バンプレスト】No.496

ジャッキーチェン
実写撮り込み画像の対戦格闘ゲーム。勝ち抜いた後、ジャッキーチェンに挑戦する。基板販売でＯＰ価格17万８千円。【金子製作所／エイブル】No.496

イタイワニー
ワニの虫歯に触れないよう指で歯にタッチしていくというプライズゲーム機。結果に応じ大または小の景品払い出し。ＯＰ価格39万８千円。【セガ社】No.494

ラッキーどんどん
プライズゲーム機。ボタンでスプーンを垂直回転させ、ベルトコンベア上のカプセル景品を落とすというもの。定価98万円。【トーゴ】No.493

フィニッシュブロー
パンチングマシン形式のボクシングゲーム機。ＴＶ画面の相手ボクサーの動きを見てパッドを両手でパンチ。ＯＰ価格98万円。【大平技研／タイトー】No.493

空気早入れ選手権
体力を使う２人対戦アーケードゲーム機。手押しポンプで相手の風船を膨らませ、破裂させると勝ち。愉快な音声も流れる。標準価格60万円。【ナムコ】No.493

手相占い・ちょっとみせて
ＴＶ占い機。ＣＣＤカメラでプレイヤーの手相を画像に撮り込み、占い結果をプリントアウト。占いは12ジャンル。標準小売価格147万５千円。【セガ社】No.492

ピエロワールド
玉入れ、的当て、バスケットの３種のゲームを１台にまとめた３人用アーケードゲーム機。景品払い出し機構付き。標準小売価格375万円。【タイトー】No.492

ドレミファど～なっつ！
バッテリーカー。ＴＶ番組"おかあさんといっしょ"のキャラクター４種類の人形が、後部座席に乗っている。２人乗り。定価43万５千円。【トーゴ】No.494

いらっしゃい
屋台のお好み焼き屋をイメージしたプライズマシン。人形がコテで景品をはさみ、落とし口へと運ぶ。景品は菓子とカプセル。ＯＰ価格46万円。【こまや】No.495

ミスターカップイン
ゴルフがテーマのアーケードゲーム機。ゴルファー人形を操作。ショットごとにホールの位置が変化。景品払い出し装置付き。標準価格86万円。【タスコ】No.495

夢の診断室・ドリームシンフォニー
ＴＶ占い機。夢に関する質問に答えると５項目（選択）の占い結果をプリントアウト。画面にＣＧや実写映像採用。ＯＰ価格83万円。【データイースト】No.494

たたかえアンパンマン！
"アンパンマン"と"ばいきんまん"の人形がボクシングをするアーケードゲーム機。レバーを２本操作する。ＯＰ価格48万円。【バンプレスト】No.494

エアーサッカー
２人用アーケードゲーム機。エアー噴射でボールを転がし、相手ゴールへ入れて得点を競うという対戦サッカーゲーム。標準価格86万円。【タスコ】No.494

ソニックウィングス3
シューティング
©VIDEO SYSTEM 1995
ステークスウィナー
競馬アクション
©SAURUS 1995
メタルスラッグ(仮称)
アクションシューティング
©1995 NAZCA CORPORATION
パズルDEポン(仮称)
パズルアクション
©1995 VISCO CORPORATION.
ぞくぞく登場!
ネオジオ最新作
パルスター(仮称)
シューティング
©SNK/©1995 AICOM COMPANY CO.,LTD.
※画面は開発中のものも含まれております。
天外魔境真伝
格闘アクション
©1995 HUDSON SOFT ©1989,1995 RED
高インカム・高収益のネオジオに新作ソフトが続々登場!対戦格闘からシューティング、パズルなどいろんなジャンルのニュータイトルがズラリ勢揃い。充実のラインナップに、乞うご期待!!
NEO Mr. DO!
面クリアアクション
©1982 UNIVERSAL SALES CO.,LTD.
©1995 VISCO CORPORATION.
JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍!
JAMMA仕様筐体専用ネオジオ・システム基板
MV-1A OP価格 48,000円
●ネオジオソフト1本搭載可能●外形寸法(mm):幅250×奥行190×高さ86
●推奨電源: DC+5V(7A)、DC+12V(1A)
とってもタイムリー!あのK.O.F.'95が景品に登場!!
THE KING OF Fighters'95
ぬいぐるみ
8月発売予定
100個/OP価格29,500円
ゲームをすればぜったい欲しくなる!人気のファイター7人が勢揃い。
●サイズ:高さ20cm程度
©SNK1995
"ヒヨコちゃん"もカプセルでやってくる。
楽しく使えるいろんなボクが10月発売予定だよ!
OP価格未定
●75φカプセル対応
©1995 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.
チキンラーメン
カプセル ヒヨコちゃん
バージョンA
THE KING OF Fighters'95
8月発売予定
マスコット人形
200個/OP価格29,500円
新キャラクターを含めた全10種類!カプセル機でも大活躍だ。
●サイズ:高さ5cm程度
©SNK1995
製造販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ ※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。表示価格は消費税を含みません。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国の業界が期待する

新1ドル硬貨の可能性

造幣局は反対を表明、見通しはかなり困難

米国で1ドル紙幣に代わる新1ドル硬貨の発行がAM機や自動販売機の業界から待たれているが、ひょっとして今年中に連邦議会で新1ドル硬貨法案が可決されるかも知れない——という可能性が出てきた。というのは五月中旬、新1ドル硬貨法案を政府の予算案とともに連邦議会で審議することが決まったからだ。

新1ドル硬貨法案は同じ趣旨のものが、下院と上院で提出されている。米国では法案を提出するのが議員である場合（つまり議員立法）が多く、新1ドル硬貨法案でも下院では共和党のジム・コーブ氏、民主党のエステイバン・トーレス氏らが、また上院では共和党のロッド・グラム氏らが提出している。しかし可決される見通しは今のところ少ない。

米国のAMOAとAAMAでは毎年初夏、ワシントンDCにある連邦議会の議員を訪れ、直接話合う「ガバメント・アフェア・コンフェレンス」を開催しており、今年も五月二十一—二十三日に実施した。今回の重要課題のひとつ、新1ドル硬貨については、法案を支持する上下連邦議員だけでなく、次期大統領候補のひとりとされる共和党のボブ・ドール上院議員までもが、参加者の前に姿を現して感激させた。

この催しにAMOAの会員は約百名が参加、議員の事務所など訪れたほか、議員の家族らを招いてのレセプション、AMゲーム大会など催した。

こうした雰囲気の中で新1ドル硬貨実現の可能性は高まった——という見方をするのも自由だが、現実はそうでもないというのが正しいようだ。

まず第一に、予算案といっしょに審議されると言っても、その過程で予算案と切り離される可能性が大きいことが挙げられる。現実に五月末現在、下院では四分の一、上院では十分の一の議員しか支持しておらず、審議される可能性自体少ない。

第二に、米国の造幣局がこのほど強力な反対声明を行ない、これに同意する議員が少なくないことである。造幣局が言うには、米国の国民自体が一般に1ドル硬貨を拒み続けており、以前作った1ドル硬貨（スージーBダラー）は大量の在庫になったままである。しかも法案にあるように十八ヵ月以内に新硬貨を発行することなどとてもできない（準備を含め少なくとも三十ヵ月はかかる）など。

七月には上院で一日間だけの公聴会が開かれたので、また可能性が出てきたと解釈してもよいが、これは造幣局の声明が妥当かどうかについて、意見を聞くもの。政府機関や金融関係者らが賛否両論を述べており、それなりに前進したが、必ずしも楽観できるほど可能性の高い話ではない。

TWI／アタリ社の

ボール投入遊技

「フープ・イット・アップ」

米国のタイムワーナー・インタラクティブ（TWI／アタリゲームズ）社がこのほど発表した新製品は、リデムプションゲーム機「フープ・イット・アップ」。もちろんTVゲーム機ではない。

このゲーム機は二人のプレイヤーが得点を競うもので、リデムプションチケットはそれぞれ出て来るようになっている。ゲーム自体はバスケットボールをうまくリングに入れるよう、空気で浮ぶ小さなボールを、手前の大きなボールでコントロールしていくもの。一定タイム内の得点が正面に表示されるほか、テーマ音楽、アナウンスなどの音響効果もある。さまざまの調整機構付き。

TWI's "Hoop It Up"

重い病気の子らに遊園地の

無料パスを贈る

IAAPAが今年から事業化

致命的な病気を持つ子どもたちに遊園地で遊べる無料パスポートを贈ろう、という事業が米国で具体化した。

遊園地関係の国際協会IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメント・パークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）のテッド・クロウェル会長は五月二十六日、フロリダ州キシミーにある「ギブ・キッズ・ザ・ワールド・ビレッジ」を訪れたマイケル・ロドリゲスさん（カリフォルニア州コルトン在住）一家に、この事業で初の無料パスポートを贈った（写真参照）。

このパスポートは一年間有効で、世界十九ヵ国百三十以上の遊園地で使うことができる。このためIAAPAではこの事業に参加する会員遊園地を募ってきた。十七ヵ国のうちアジア地区ではインド、シンガポール、タイ、台湾が含まれているが、日本はない。

フロリダの「ギブ・キッズ・ザ・ワールド・ビレッジ」は八六年に、ホテル経営者のヘンリー・ランドワース氏が設立したもので、長くて二、三年しか持たない不治の病に悩む子どもとその家族を無料で過させるレジャー施設。約十四万平方㍍の敷地内に宿泊、レストラン、アスレチックなどの施設があり、年間四千もの家族が訪れる。

IAAPAでは九四年十一月の役員会で正式にこの「ビレッジ」を支援することを決め、具体例として無料パス「ワールドパスポート・フォー・キッド」を実現すべく準備を進めてきた。

写真はロドリゲスさんの家族とIAAPAのクロウェル会長(右端)ら

International Trade Show

Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 4-6
Fun Expo (Orlando, U.S.A)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A)	Oct. 16-18
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia)	Oct. 26-27
Interazar'95 (Madrid, Spain)	Oct. 26-28
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A)	Nov. 15-18
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 12-15
Amuse World (Seoul, Korea)	Dec. 16-19
1996	
Winter CES'96 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 5-8

データイーストUSA社

業務用元に戻る

シカゴからサンノゼへと

データイーストの米国子会社、データイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長）の業務用部門は、昨年春にシカゴ地区に移転していたが、七月十七日付で再びサンノゼへと移転することになった。シカゴ地区に残るのは、生産担当のスチーブ・ノバック氏だけとなる。

昨年シカゴ地区に移転したのは、まだフリッパー部門（データイーストピンボール社）があったため。その後の昨年夏に同部門はセガUSA社に買いとられたため、データイーストUSA社としてはシカゴ地区にとどまる必要がなくなり、本社と家庭用部門のあるサンノゼに戻ることになったもの。

同社業務用部門は米国製リデムプションゲーム機「ザ・マスク」、「レスキュー・ザ・グッピー」などと、日本で開発されたTVゲーム機を扱っている。

バリー・ゲーミング

WMS社による買収手続き完了

米国WMS社は七月二十二日付で、バリー・ゲーミング社を買収した。このため後者の株主は、この価格に相当するWMS社の株式に持株を交換することになる（買収合意については本紙第496号参照）。

タイトーアメリカ社の

中西義典氏独立

ミッドウェストAM社として

タイトーの米国子会社、タイトーアメリカ社（本社イリノイ州ウィーリング、長谷川桂祐会長）の副社長だった中西義典氏が七月十五日付で退任、シカゴ地区で独立することになった。

新会社はミッドウェスト・アミューズメント社として設立され、米国市場向けにAMゲーム機を開発、製造していくとのこと。このため日本のメーカー開発品をライセンス生産したり、自社開発したりしていく。中西義典氏はタイトー中西昭雄相談役の子息。タイトーアメリカ社では、肩書きこそ副社長だったが、事務上の責任者だった。

米国「リプレイ」誌

プレイヤーズ・チョイス

7月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	バーチャコップ（セガ社）	8.86
2	バーチャファイター　2（セガ社）	8.57
3	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.46
4	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	8.32
5	タッチスター・ボナンザ（NIT）	8.29
6	メガタッチ　II（メリット）	8.06
7	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.95
8	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.67
9	ストリートファイター・ザ・ムービー（カプコン）	7.59
10	フォトプレイ（NIT）	7.43

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	9.48
2	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.25
3	コップス（TWI／アタリゲームズ）	9.20
4	リッジレーサー　2（ナムコ）	9.17
5	エースドライバー（ナムコ）	9.00
6	ウイングウォー（セガ社）	8.60
7	エアコンバット（ナムコ）	8.33
8	リッジレーサー（ナムコ）	8.31
9	ティーメック（TWI／アタリゲームズ）	7.92
10	スタジアムクロス（セガ社）	7.83

ベスト・ニュービデオ

©1995 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	8.96
2	エックスメン（カプコン）	8.25
3	ギャルズパニック　2（カネコ）	8.20
4	ライデン　DX〔雷電　DX〕（セイブ／ファブテック）	7.74
5	バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	7.36
6	スーパーサイドキックス　3〔得点王〕（SNKネオジオ）	7.30
7	バッキーオヘア（コナミ）	7.14
8	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	6.82
9	サムライショーダウン　II〔真サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	6.77
10	エアロファイターズ　2〔ソニックウイングス2〕（ビデオシステム／SNKネオジオ）	6.71
11	アグレッサー・オブ・ダークコンバット〔痛快GANGAN行進曲〕（ADK／SNKネオジオ）	6.71
12	グレート1000マイルラリー（カネコ）	6.67
13	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.64
14	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.50
15	トップハンター（SNKネオジオ）	6.50
16	エイリアンVSプレデター（カプコン）	6.47
17	ワールドラリー（ガエルコ／アタリ）	6.42
18	ギャルズパニック（カネコ）	6.40
19	バイオレントストーム（コナミ）	6.40
20	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）	6.35

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	シアターオブマジック（ミッドウェー）	9.10
2	ノーフィア（ウィリアムズ）	8.44
3	ザ・シャドー（ミッドウェー）	8.10
4	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	8.06
5	スターゲイト（プリミア）	8.06
6	ベイウォッチ（セガ社）	7.71
7	ロードショー（ウィリアムズ）	7.68
8	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.63
9	ダーティーハリー（ウィリアムズ）	7.63
10	シャックアタック（プリミア）	7.45

タイトー通信カラオケ「X2000」のデータ

上半期ミスチル1位

リクエスト185万回

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、同社通信カラオケ「X2000」シリーズによるリクエスト回数をもとにしたカラオケランキング「95年上半期ベスト20」をこのほど発表した。

同社による上半期集計期間は一—六月。この期間中、ミスターチルドレンの「Tomorrow never knows」が百八十五万回の総リクエスト回数で一位になった。二位の福山雅治「HELLO」、三位のシャ乱Q「シングルベッド」も百五十万回以上のリクエスト回数があった。

ミスターチルドレンの「Tomorrow never knows」は一—二月のトップ、四月までは十位以内と、息の長いヒット曲。福山雅治「HELLO」は三—四月のトップにランキングされた。

シャ乱Q「シングルベッド」は、今年三月のベスト10入り以来、トップまでいかないが着実に順位を上げており、六月には二位となっている。

四位の篠原涼子「恋しさと　せつなさと　心強さと」は劇場用アニメ映画「ストリートファイターII」の主題歌。十位の藤谷美和子・大内義昭「愛が生まれた日」（TVドラマ挿入歌）とともに、ランキング上は急激な変動が少なく、常に上位に選ばれ、上半期の定番曲となった（この二曲は九四年度中、三位と五位だった）。

上半期の上位二十曲のうち半分の十曲が今年配信されたもので、新曲が次々と採用される通信カラオケとファンの好みが一致していることがよく分かる。

また二十曲中、ミスターチルドレンが三曲、小室哲哉のプロデュースもの（trf、篠原涼子）が六曲ランキングされており、昨年からの〝ミスチル〟人気に〝小室哲哉〟ブームをプラスした傾向となった。

六月だけのランキングでは、シャ乱Q「ズルい女」がトップになった。CX系「今田耕司のシブヤ系うらりんご」のエンディングテーマで、五月十五日にカラオケリリースされるや、五月に三十六位、六月に一位と駆け上がった曲である。

ランキングされた曲の大部分はテレビドラマの主題曲、エンディングテーマ、コマーシャルソングなど、テレビが与える影響はカラオケにも及んでいることを示している。

95年上半期ベスト20

	タイトル	アーチスト
1	Tomorrow never knows	Mr. Children
2	HELLO	福山雅治
3	シングルベッド	シャ乱Q
4	恋しさと　せつなさと　心強さと	篠原涼子with t.komuro
5	サンキュ.	Dreams Come True
6	CRAZY GONNA CRAZY	trf
7	WOW WAR TONIGHT～時には起こせよムーヴメント～	H—Jungle With t.
8	POISEN	布袋寅泰
9	ら・ら・ら	大黒摩季
10	愛が生まれた日	藤谷美和子・大内義昭
11	奇跡の地球（ほし）	桑田佳祐&Mr. Children
12	masquerade!	trf
13	輝いた季節へ旅立とう	松田聖子
14	Ice Rain	工藤静香
15	愛のために	奥田民夫
16	DA・YO・NE	EAST END × YURI
17	イノセントワールド	Mr. Children
18	もっと　もっと・・・	篠原涼子with t.komuro
19	Overnight Sensation～時代はあなたに委ねてる～	trf
20	everybody goes—秩序のない現代にドロップキック	Mr. Children

95年6月期ベスト20

	タイトル	アーチスト
1	ズルい女	シャ乱Q
2	シングルベッド	シャ乱Q
3	WOW WAR TONIGHT～時には起こせよムーヴメント～	H—Jungle With t.
4	サンキュ.	Dreams Come True
5	KNOCKIN' ON YOUR DOOR	L↔R
6	TOMORROW	岡本真夜
7	【es】～Theme of es～	Mr. Children
8	ロビンソン	スピッツ
9	いちばん近くにいてね	大黒摩季
10	TRY ME～私を信じて～	安室奈美恵with スーパーモンキーズ
11	HELLO	福山雅治
12	太陽のSEASON	安室奈美恵
13	碧いうさぎ	酒井法子
14	ら・ら・ら	大黒摩季
15	POISEN	布袋寅泰
16	Tomorrow never knows	Mr. Children
17	Overnight Sensation～時代はあなたに委ねてる～	trf
18	旅人のうた	中島みゆき
19	奇跡の地球（ほし）	桑田佳祐&Mr. Children
20	うわさのキッス	TOKIO

話題のマシン

CGカーレースゲーム「インディ500」
ワイド画面走行
セガ社、CG野球「ファイナルアーチ」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CGドライブゲーム機「インディ500」が七月二十六日、CG野球ゲーム「ファイナルアーチ」が二十七日に発売となった。

「インディ500」はCG基板「モデル2B」を使用。一人用キャビネットでプロジェクター方式の三十九㌅ワイドモニターを採用した「DX」タイプで、最大八台まで接続により八人まで同時通信プレイが可能。

コースは実在のインディアナポリスサーキットを再現したオーバルコース、オリジナルコースでアップダウンが激しい「ハイランドレースウェイ」と市街地「ベイサイドストリート」の三種類から選択。オートマチックか六速マニュアルかのシフトを選んでスタート。チェックポイントを制限時間内に通過しながら、設定周回数を経てゴールをめざす。

視点は前方三種類、後方一種類から選択できる。ハンドルは回すと逆方向への力（モーター駆動）が加わる。クラッシュ時には宙返りするレーシングカーが画面いっぱいに映し出されるなど、迫力があるシーンも多い。

本体は幅一一三㌢、奥行一八〇㌢、高さ一八〇㌢。標準小売価格百九十九万七千五百円。

インディ500

「ファイナルアーチ」は"ST－V"第六弾。日本プロ野球機構と十二球団の許諾により、セ・パ両リーグのチームと選手が実名で登場するが、選手のキャラクターはややデフォルメされた描写になっている。しかしCGポリゴンにより動きは滑らかでリアルだ。

八方向レバーと三つのボタンにより、打撃、走塁、盗塁、投球、守備などを行なうが、操作方法はわかりやすい。画面はあらゆるアングルからボールを追いかけるので、クロスプレイ、ファインプレイなどに臨場感がある。基板販売はOP価格十四万三千円。ROMカートリッジOP価格八万八千円。

ファイナルアーチ

前作の余命占いに
恋愛寿命を加え
ナムコの「X－DAY2」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、遊び感覚の占い機「X－DAY」をバージョンアップした同「2」を七月二十五日発売した。

「X－DAY2」は、前作の余命占いに新たに"恋愛寿命"を加えたもので、いずれかを選択できるようになった。

恋愛寿命は恋愛が終わる日を占うもので、未婚の男女のカップルのほか、夫婦、同性愛、不倫など計三十四種類の恋愛パターンが用意され、カップルの組合わせも"元男性"と"元女性"などを含め十種類があり、選択する。

生年月日、現在の性別、関係、交際期間などを入力後、質問に答えていく。

恋愛寿命コースの場合は性的行動や金銭感覚など五ジャンルから質問が出され、回答内容と回答するまでの時間のずれにより、恋愛可能日数が変わる。最後に"恋愛生存証明書"またはすでに愛が終わっている場合は"ゾンビ証明書"がプリントアウトされる。

余命コースは前作と同じだが、質問内容とデータ関係が一新されている。

価格八十二万円。

X－DAY 2

景品払い出し装置付き
2人用ゴルフ機
ユウビスから「対戦ワンパットくん」

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、㈱テレビイ商会製ゴルフ練習機「対戦ワンパットくん」が、六月下旬発売となった。

これは硬貨作動式で、自動的に出てくるゴルフボールを備え付けのパットで前方のホールへ転がすパッティングマシン。ショットするごとにコース上のアンジュレーションが、フラットからフック、アップダウンなど六種類にランダムに変化する。特殊な素材を使いコースによれやしわが生じないのが特徴。

音声によるガイド付きで初心者でもプレイできる。音楽付きで、カップインしたかどうかで音楽の内容が異なる。五つのボールをショットし、設定回数以上カップインすると景品カプセルが払い出される。ゲーム料金や景品払い出しカップイン数は調節可能。幅一一〇㌢、高さ七三㌢、奥行三〇〇㌢。二人交互プレイも可能。OP価格九十八万円。

対戦ワンパットくん

話題のマシン

コナミ初の本格CG「スピードキング」
未来都市を疾走
TV格闘ゲーム「ドラグーンマイト」も

スピードキング

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から揺動式CGゲーム機「スピードキング」が七月二十五日、またTV対戦格闘ゲーム「ドラグーンマイト」が八月四日発売となった。

「スピードキング」は同社初の本格的CG画像によるもので、二人用だが、一人が運転し、もう一人は助手席に座り操作はできない。内容は未来の大都市の道路をホバービークルで疾走し、走行タイムの記録に挑戦するもので他車は登場しない。

プレイヤーは係員の指示に従って乗り込み、シートベルトを締めボタンでスタート。難易度が違う四コースから選択。ハンドル、左右へ自車を傾斜させる二つのボタンなどを操作。タイマー制。三十九㌅ワイドTVモニターを使用。

キャビネットは走行シーンに合わせ水平三百六十度回転、高低差三十㌢の上昇下降、最大二六・五度の傾斜を行なう。動きはハードかマイルドかを選択できる。通常のTVドライブゲームのような本格的操作は必要としないので、ゲーム性を加えた映像シミュレーターとも言える。幅三九九㌢、奥行三九九㌢（外柵含む）、高さ二五〇㌢。内容を映し出す外部設置モニター（二十九㌅）付きで、OP価格千二百八十万円。受注生産となっている。

「ドラグーンマイト」は武器も使う格闘ゲームで、一対一と三対三のチームバトルのいずれかを選択できる。チームバトルは十二人中三人を選び、相手チームと順次一対一の対戦を行なうが、ダメージ量がパワーとして次の選手に引き継がれるのが特徴。八方向レバーと六つのボタン（パンチの強中弱とその上段、下段攻撃）を操作するが、初心者向けの簡単操作モードもある。

背景の木の枝などに飛び移ったり、新しい趣向が加味されている。ライフ制で一人三本勝負。基板OP価格十八万八千円。

なお「システムGX」基板使用で、「ゴルフィンググレイツ2」から六作目となる。五作目の「ツインビーヤッホー！」まではマザー基板での販売だったが、この六作目からは交換用サブ基板（OP価格九万八千円で八月八日発売）も販売する。

ドラグーンマイト

ボール飛ばすアーケード機
小型化2人用に
タイトー「ピエロワールド2」

エレメカアーケードゲーム機「ピエロワールド2」が、㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から七月中旬発売となった。

これは三種類の異なるゲームを一台にまとめた前作「ピエロワールド」をコンパクト化し、キャビネットを箱型にしたもので、三種類のゲームのうち「的当て」を除く二種類のゲームを組合わせた二人用。

左半分が「玉入れゲーム」、右半分が「バスケットゲーム」になっており、いずれも手前の大きなコントローラーを左右へ動かし、中央部のパッドを叩いてボールを前方へ飛ばすゲーム。

「玉入れ」は動くピエロを避けて後方の窓の中へ、「バスケット」は動くリングの中へそれぞれボールを入れる。

一定得点以上で景品（選択可能）を払い出す。幅約一七七㌢、奥行一一三㌢、高さ一九五㌢。OP価格百二十万円。

ピエロワールド 2

綿菓子の自販機
ウサギとイヌで
友栄からホープ製2タイプ

綿菓子自販機「うさちゃん」と「わんちゃん」が、㈱友栄（本社東京、内田博社長）から三月以降発売となっている。

これはいずれも㈱ホープのOEM生産によるもの。「うさちゃん」は綿菓子を持ち上げたウサギを、「わんちゃん」は舌なめずりをしている犬をデザイン。

内容などはいずれも同じで、硬貨投入後、備え付けの割りばしを取り、ボックス内で回しながら、出来上がってくる綿菓子を巻きつけていく。その間、楽しい音声やメロディーが流れる。

一回約一分作動し砂糖は約十四㌘を使用。キャラクター部分はFRP製で、「うさちゃん」のほうがサイズがやや大きい。各OP価格三十四万円。

うさちゃんの綿菓子機　わんちゃんの綿菓子機

MULTI CAMERA EYES　まるちかめらあいず　No.251

矢飛圓方

世紀末閑話（Ⅵ）

「人間を人間たらしめている言葉、文字についていえば、現代社会における生活は、すべての面でスピードがあがってきたせいで、構成員全員が多忙化を強いられ、かえって言葉、文字は簡略化の方へと変化するようになっているということかな」

「本当は生活してゆく上で必要不可欠なことについてはスピードアップをするけれど、それによって生じた余分な時間を生活の中の余裕として楽しんでゆくからこそ、スピードをあげることに価値が生ずるはずだよ。豊かな生活というのはそういうことを指すのではないのかしら」

「全くその通りだよ。時間でいっても金でいっても、生きてゆくのに最低限必要なものが占める比率が限りなく低くなり、自由に過せる時間、自由に消費出来るお金が限りなく多くなってゆくのが生活の豊かさということだよね」

「ところがそうはならなかった」

「日本ではね。でも東と統一する以前のドイツなどは可成そういう方向づけが決りして、そういう状態に近づいていたような感じだった」

「わが国ではリーダーも庶民も、ドイツほどの哲学をもっていなかったと言えるね」

「生活が豊かになるから、それにつれて哲学も内容が豊かになる」

「日本の哲学というのは哲学でない場合が多いからね。一種の方針とかやり方を哲学という場合が圧倒的に多いからさ、経営哲学とか社長の哲学とか言ったりしてさ」

「今読んで面白いのは哲学では中島義道と鷲田清一だね」

「鷲田の著作を読むと、鋭敏でしなやかな感覚を通過してきたモノやコトが、知性へと形成されてゆくルートがよく理解出来て快いね」

「とりもなおさず鷲田清一が豊かな生活を送っているということに外ならないけど、私たち凡人にはあれだけの生活はなかなか難しい。しかし同時代に生活のための糧を得るための仕事以外に、現代詩やコミックやモダンジャズやファッション風俗などもろもろの楽しいものへと絶えずアンテナをはりめぐらし、それを言葉、文字で表現する、あるいはそれによって感じたことを社会、世界、全体の中にそれぞれ位置づけ、分類してじっくり考察したことを的確に文字で表現するように努力している人がいるということは、限りない慰めを与えてくれるね」

「批評と哲学の境界線をどこら辺りに引くかということも難かしい問題だけど、ぼくは映画や小説をつまらなくさせたのは案外、映画評論や文学評論なのではないかとおもっている」

「昭和四十年過ぎには、映画評論と詩評が時代の最先端を走っていたね」

「映画評論誌二冊と詩誌一冊か二冊を読んでおけば、大体コトが足りていたものね」

「後、美術評論誌一、二冊。あそうだ、ミステリー誌、あの頃には二冊ぐらいが潰れてしまって一冊しか残っていなかったね。それにモダンジャズの雑誌もあの頃には勢いがあった」

「映画でも小説でも大きい流れを辿ると、終始一貫して明るさを失って暗くなってきてるね」

「明るさね。どうしても光とか明るさは単純さに関連づけられて馬鹿にされがちだから、その辺りに触れることは怖いけどね」

「でも、この間、日野啓三が梅雨が続いてうんざりしている時のほんのちょっとした晴れ間の有がたさについて、しみじみとした口調でその感想を述懐していたけど、本当は誰しも暗くてじめじめしている状態よりも、光が満ち溢れ、からっとして明るい状態を望んでいるのではないのかな」

「以前は通俗小説は明るくて、いわゆる純文学は暗いという図式があったね。病気、貧困、失恋という三種の神器が尊重されるという」

「今では通俗小説も充分暗くなってしまったということか。何しろ時代、社会が暗いからね」

「暗い時代、暗い社会を描いても、明るい感じを残すという作家もいるね。宮部みゆきとか北村薫なんか、厳しいことを書いているけど、雰囲気が明るいのだな。したがって良く売れる」

「ぼくは、殆んど終戦直後に見た映画でイタリアの『自転車泥棒』というのだけど、ヴィットリオ・デシーカ監督の作品。これは記憶には非常に暗い画面が続いていたと刷りこまれてしまっていたのだが、数年前にこれを再度見る機会があり、その際に驚いたことは、冒頭から目も眩むばかりのまぶしい光が画面一杯をずっと充たしていたことだ。話が暗いから画面も暗かったとばかりおもいこんでいたけれど事実はそうではなくて、やはりショックをうけたね」

「丁度逆なのがあれだね。ジャーミッシュ監督の『ロスト・ザン・パラダイス』。一般にカリフォルニアは、からっと晴れて明るい常夏の地のようなイメージが先行しているのに、あの映画では全然光が射さない暗いじめじめとしたカリフォルニアがバックになっていたね。時代は、やはり暗い方向へと流れているのかな」

「画面の暗さもあるけどストーリーの方もそうだね。そりゃあ映画を見て深刻に考えないと駄目だ。いろいろと考える契機になる映画こそ名画であるというのも分るが、一方で、多くの人たちがそういうことを求めて映画を見に行くだろうかというと、決してそうではないね」

「カタルシスがないとね」

「今の小説や映画は一般的に、それを見たり読んだりする人たちにカタルシスを与えたら損だ、もっと苦しく不快な状態に慣れろという態のものが多いからね」

「不快な感じを強いるのと哲学とはそう関係はないのだから、芸術はまずカタルシスを与えるという原則に戻ってほしいものだな」

AUGUST 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.67
2	2	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha[Street Fighter ZERO](Capcom)	8.00
3	3	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	7.28
❹	5	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)	6.91
5	4	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	6.78
❻	7	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	6.30
❼	—	エジホン探偵事務所（セガ社） Quiz Ediphone Office* (Sega)	6.11
❽	—	スーパーワールドスタジアム95（ナムコ） Super World Studium 95 (Namco)	5.92
❾	10	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	5.82
❿	—	スーパースラムズ（バンプレスト） Super Slams (Banpresto)	5.76
11	6	天外魔境真伝（ハドソン／ＳＮＫネオジオ） Kabuki Klash (Hudson/SNK)	5.75
12	9	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	5.53
13	11	首領蜂（アトラス） Donpachi (Atlus)	5.50
⓮	23	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.19
15	13	麻雀同級生（メイクソフトウェア／メディア商事） Mahjong Classmate* (Make Software)	5.13
⓰	31	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.10
17	8	ワールドヒーローズパーフェクト（ADK／SNKネオジオ） World Heroes Perfect (ADK/SNK)	5.04
18	16	バイパー・フェイズワン（セイブ／日本システム） Viper - Phase 1 (Seibu)	5.03
19	18	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (seibu)	5.01
20	20	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	5.00
21	14	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	4.93
22	15	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.92
㉓	24	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	4.87
24	17	スーパーリアル麻雀　ＰＶ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PV* (Seta／Visco)	4.79
25	25	エレベーターアクション・リターンズ（タイトー） Elevator Action Returns (Taito)	4.77

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	9.50
2	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	8.13
❸	4	サイバーサイクルズ（SD/DX）（ナムコ） Cyber Cycles (SD/DX) (Namco)	8.11
4	3	エアーコンバット22（ナムコ） Air Combat 22 (Namco)	8.00
❺	7	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.40
6	5	セガラリー・チャンピオンシップ（ツイン）（セガ社） Sega Rally Championship (Twin) (Sega)	7.29
❼	8	エースドライバー（DX/SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	7.25
8	6	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (DX) (Sega)	7.22
❾	11	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	7.00
10	10	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	6.83
⓫	—	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	6.75
12	12	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.67
13	9	クールライダーズ（DX）（セガ社） Cool Riders (DX) (Sega)	6.29
⓮	—	レールチェイス　2（セガ社） Rail Chase 2 (Sega)	5.89
15	15	リッジレーサー　2（SD/DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	5.83

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	6.67
2	3	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	5.00
❸	6	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ／タイトー） Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	4.67
4	4	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.01
❺	8	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	7.46
2	2	マッドタクシー（ヒューマン） Mad Taxi (Human)	7.00
❸	4	ワールドPKサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	5.67
❹	5	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.45
5	3	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.43

英文版業界ニュース

Sega's Private Show For "Indy 500" Video

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, held a private show on June 22 at the Tokyo Ryutsu Center (TRC) in Tokyo, on June 26 at its Osaka office, and also on June 26 at its Kyushu office unveiling its driving video "Indy 500" before operators.

"Indy 500" is a deluxe version driving video game using the CG board "Model 2B", the upgrade of the "Model 2". It will be shipped the end of July. Sega also introduced software for the "ST-V" system, such as "Final Arch", the LD fishing video "Sports Fishing 2", and the CG gun game "Rail Chase 2".

It is worth noting that Sega held an event for ordinary players (entrance fee: ¥1,000) on June 22 at the TRC, in conjunction with the private shows. It was held from 3:00 pm to 9:00 pm after the show for tradesters was over. This was the first such introduction of a new product to ordinary players where an admission fee was charged. About 400 players gathered and played the new products and also classic videos such as "Hang-On" and "Out Run".

Apart from Sega, Capcom, Namco, Taito and SNK also held private shows in Tokyo and Osaka between mid-June and mid-July but all these shows were for the trade only.

Capcom only introduced the video game "Street Fighter Zero (or Alpha)". Namco showed "Tekken 2", the CG drive game "Rave Racer", the CG ski game "Alpine Racer", and also the drive video "Speed Racer" developed by Namco America. Taito unveiled its first CG drive video "Dangerous Curves" in which a car and motorcycle compete. SNK introduced an array of software for the "NEO•GEO" system, including its own main title "The King of Fighters 95", Video System's "Sonic Wing 3", Visco's "NEO Mr. Do!", Aicom's "Pulstar", etc.

Capcom Merges US Subsids.

On June 1, Capcom USA Inc. merged its subsidiaries, Game Star Inc. and Brick Road Inc. On the same day, Capcom USA became a holding company, and established Capcom Coin-Op Inc., a subsidiary manufacturing coin-op games and operating arcades, Capcom Digital Studio Inc., a subsidiary developing home videos, and Capcom Entertainment Inc., a subsidiary manufacturing home videos. This was announced officially on July 13 by Capcom Co., Ltd., Osaka.

Ryuichi Hirata, president of Capcom USA, remains in that position. Gamestar, which was established in June 1993 to manufacture coin-op games and Brick Road, which operates arcades in San Diego, CA, were united into Capcom Coin-Op. Mike Stroll assumed office as its president. Frank Ballouz, who was senior vice president of the coin-op division, resigned. The head office of Capcom Coin-Op is situated at Arlington Heights, IL.

Capcom USA's two home video subsidiaries are located at Sunnyvale, CA, where Capcom USA is also situated. At Capcom Entertainment, Gregory Ballard, who was president of Digital Pictures Inc., assumed office as president. At Capcom Digital Studio, Noriyuki Hanawa, who was president of ASCII-ware, assumed office as president.

Capcom Coin-Op will unveil its first pinball – rumored to be called "Magic" – at AMOA Expo '95 (September 21 – 23, New Orleans).

Korean Show In December

In Korea, there is an operators' cooperative "Korea Electronic Amusement Association (KEAA)" which is known to be endeavoring to drive out counterfeit PC boards. Meanwhile, the Korea Amusement Machine Manufacturers Association (KAMMA), a group of PC board manufacturers, was inaugurated in May 1994, and is likely to be opposing the KEAA.

The latter KAMMA is going to hold "World Amusement Machines & Software Show" from December 16 to 19, 1995, in Seoul, and has recently urged JAMMA that Japanese companies also participate in the exhibition. To this, JAMMA decided to adopt a policy at a meeting of the board of directors held on July 7: "We shall at least remain as an observer of the show by KAMMA in December this year. We cannot cooperate, unless we closely watch what concrete steps KAMMA will take against counterfeits." JAMMA intends to convey this intention to KAMMA.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

"Game Machine" 500th Issue

The 500th issue of *"Game Machine"* was published on August 1. In August 1974, this magazine was founded at Nihon Publishing & Planning Production which was producing a bulletin of the Japan Amusement Trade Association (JAA). Since then, editor Masumi Akagi has continued to publish it for 21 years. In June 1975, it became independent as Amusement Press, and in October 1976 it was exhibited for the first time at Japan's Amusement Show. In June, this year, Amusement Press entered into its 20th anniversary.

Over the last 20 odd years, video games have achieved outstanding growth. In 1977, "Table Block" (Japanese version of "Breakout") became widely popular, and then from 1978 to 1979, Taito's "Space Invaders" became hugely popular. Thereafter, video game manufacturers have continued to upgrade their game development and formed the foundation of today's video game business.

However, the New Fuei Law in 1984 acted as an unreasonable restraint on Japan's amusement business. Without discriminating gaming machines from amusement games, this law controls operation of both and was explained as being intended to prevent gambling crimes. In Japan, however, many gaming crimes are committed even now using video poker and video slot machines, and the National Police Agency (NPA) attributes this to amusement trade people. If the aim of the New Fuei Law was to control the operation of only gaming devices such as video poker, then much more effective measures could have been taken. Japan's amusement industry continues to have to grow in the face of this legal contradiction.

"Game Machine" has based itself on accurately conveying concrete news and will continue to do so. We have consistently criticized unfair practices and obvious crimes (copyright infringement, in particular), and will continue to do so in the future. We at Amusement Press are grateful to Hayao Nakayama of Sega, Masaya Nakamura of Namco, Akio Nakanishi of Taito and many other trade leaders for their encouragement. We also would like to say a heartfelt thanks to many readers in Japan and overseas who have supported this magazine.

Taito Opens Ebina Factory

Taito Corp., Tokyo, recently completed the construction of its new Ebina factory in Ebina City, Kanagawa Prefecture, and started operating it from July 1. The new factory was under construction since September 1994 on the same 17,000 m^2 plot of land as the old factory. ¥3,000 million was invested in this factory which is a five-story ferroconcrete building with 22,000 m^2 in total floor area.

Along with the completion of the new factory, the company's coin-op development department (excl. video games) and karaoke, which was located within the company's central research institute in Yokohama City, moved into the new premises. The technical service and marketing departments were also transferred to the new factory.